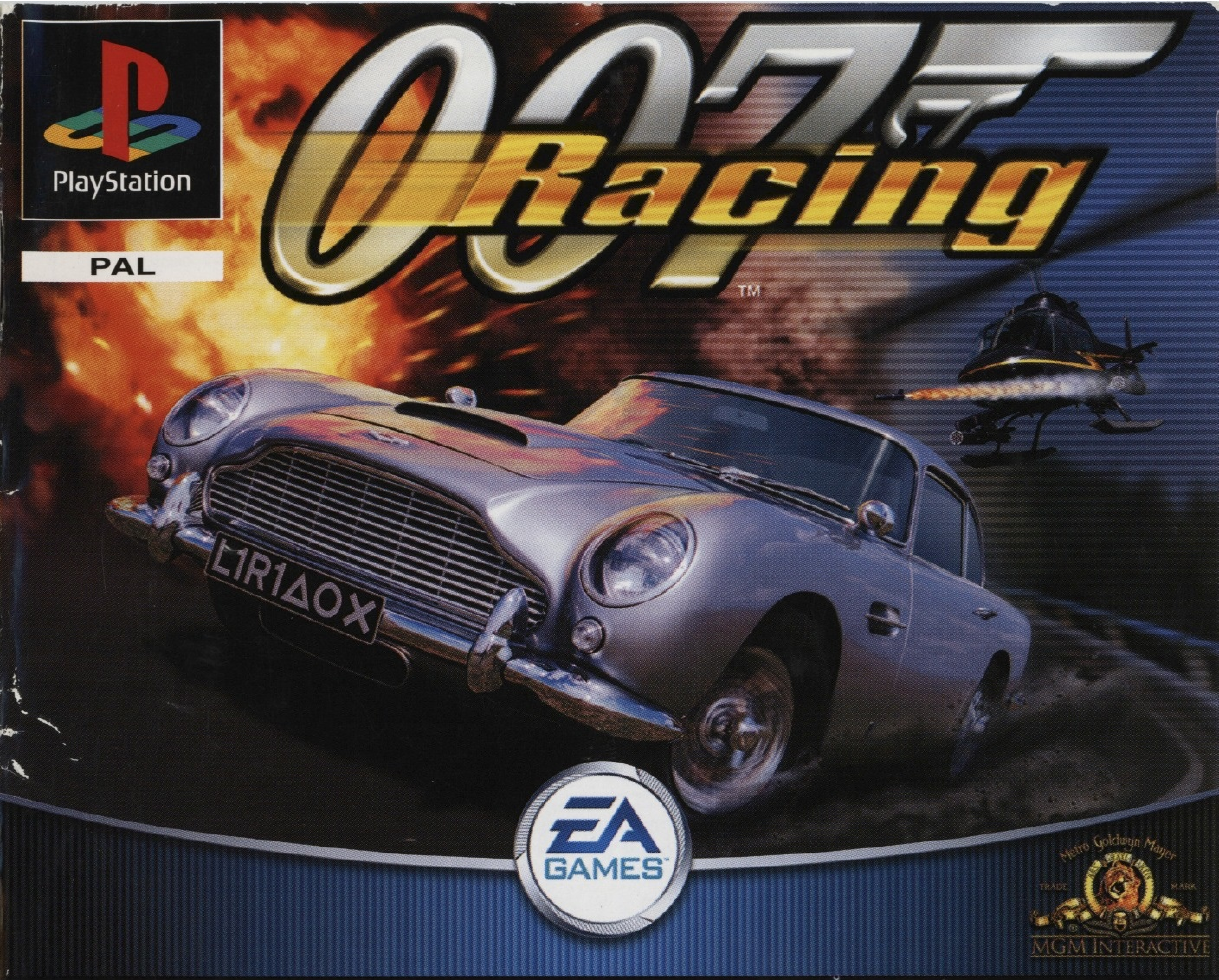


PlayStation®

Precaución

● Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. ● Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. ● Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

● Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. ● No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

Software ©2000 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por EA. Desarrollado por EA GAMES.

SLES-03355

INICIO DEL JUEGO

No es aconsejable conectar o introducir cualquier tipo de periférico o tarjeta de memoria con la consola encendida.

Antes de iniciar el juego, comprueba que tiene suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria.

1. Configura tu consola de juegos PlayStation® según las instrucciones de su manual. **Asegúrate de que la consola no esté encendida al insertar o retirar un disco.**
2. Inserta el disco *007™ Racing* y cierra la cubierta del disco.
3. Enchufa un mando en el Puerto de mando 1 si juegas en el modo Un Jugador, o dos mandos en el Puerto de mando 1 y el Puerto de mando 2 respectivamente si juegas en el modo Dos Jugadores y enciende la consola PlayStation. Aparecerá una pantalla con los EA GAMES y otros vídeos introductorios, y a continuación la pantalla de título.
4. En la pantalla de título, presiona el botón START. Aparecerá la pantalla Mission HQ (Centro de operaciones de la misión) (consulta la *Pantalla Mission HQ* en la p. 6).
   Nota: Se cargarán los datos de las opciones al encender.
   Nota: Asegúrate de que hay una TARJETA DE MEMORIA insertada en la Ranura de TARJETA DE MEMORIA 1

1 - 2 Players | Memory Card 1 - 2 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

RELACIÓN DE COMANDOS

Nota: Para utilizar la Palanca izquierda o Palanca derecha, el Mando Analógico (DUALSHOCK) debe estar en modo analógico.

CONTENIDO

Mandos de los menús 4
Mandos básicos 4
Introducción 5
Configuración del juego 6
Pantalla Mission HQ (Centro de operaciones de la misión) 6
Pantalla Options (Opciones) 6
Conduciendo con Bond 7
Comandos de conducción por defecto 7
Conducción y localización de objetivos con las armas 9
Modo Missions (Misiones) 10
Objetivos de la misión y puntuación 11
Modo Two Player (Dos jugadores) 12
Pantalla Two Player Games (Partidas de dos jugadores) 12
Guardar y Cargar 13
Créditos 14
Garantía limitada 19

MANDOS DE LOS MENÚS

ACCIÓN	MANDO
Resaltar elementos del menú	Botón de dirección ↕
Repasar las opciones/Mover deslizadores	Botón de dirección ↔
Seleccionar/Ir a la pantalla siguiente	×
Volver a la pantalla anterior	▲
Menú Ayuda	Presionar y mantener presionado ●

MANDOS BÁSICOS

Domina los mandos básicos para poder sobrevivir en este juego.

ACCIÓN	MANDO
Girar a izquierda/derecha	Botón de dirección/Palanca analógica **IZQUIERDA/DERECHA**
Acelerar	✖/Palanca analógica derecha **ARRIBA**
Frenar/Dar marcha atrás	■/Palanca analógica derecha **ABAJO**
Cambiar la vista de cámara	▲
Freno de mano	●
Usar arma	**R1**
Cambiar arma	**L1**

Nota: Para una lista detallada de los mandos, consulta la sección Conduciendo con Bond en la p. 7.

INTRODUCCIÓN

En *007 Racing*, asumirás el papel de James Bond, el agente secreto más conocido del mundo. El juego te situará al volante de algunos de los coches más increíbles del mundo de Bond, como son el Aston Martin DB5, el BMW Z8 o el Lotus Esprit, entre otros.

Cada uno de estos vehículos viene equipado con un arsenal completo de aparatos del *Departamento de Q*, ya que la envergadura de las misiones y la enorme cantidad de villanos a los que tendrás que enfrentarte exigirá que te emplees a fondo si quieres salir de las misiones de una sola pieza. Ambientadas en una gran variedad de exóticos escenarios, estas misiones están inspiradas en algunas de las películas más famosas del agente 007, y contienen escenas de persecuciones, evasiones, acciones sigilosas y seguimientos.

¡Conviértete en un verdadero James Bond al volante!

> **Nota**: Para más información acerca de *007 Racing* y otros títulos, visita el sitio web de EA GAMES™ en **www.eagames.com.**

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Pantalla Mission HQ (Centro de operaciones de la misión)

Selecciona un modo de juego o configura las opciones de juego antes de ponerte en marcha.

MISSIONS (MISIONES): Elige una misión de un solo jugador.

TWO PLAYERS (DOS JUGADORES): Entabla un combate de dos jugadores.

OPTIONS (OPCIONES): Accede a la pantalla Opciones (consulta la sección *Pantalla Opciones* más abajo).

RECORDS: Visualiza una lista con las mejores puntuaciones de cada misión.

CHEATS (TRAMPAS): Accede a la zona de trampas del juego.

Nota: En este manual las opciones por defecto aparecen en **negrita**.

Pantalla Options (Opciones)

Selecciona las opciones con las que desees jugar.

PICTURE (IMAGEN): Utiliza el Botón de dirección para centrar la pantalla de juego en tu televisor, y luego presiona ✖ para confirmar. Pulsa el botón ■ para volver a la posición por defecto.

AUDIO (SONIDO): Elige **STEREO** o MONO, configura el volumen de la Music (Música), de los Sound Effects (Efectos de Sonido) y de los Speech (Diálogos), y desplázate por las opciones de música del juego.

CONTROLLER (MANDO): Elige la configuración de mando que desees.

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA): Carga o guarda tu partida o tus configuraciones (consulta la p. 13).

VIEW VIDEOS (VER VÍDEOS): Visualiza secuencias cinematográficas seleccionadas del juego.

Nota: Determinadas secuencias no pueden visualizarse hasta que estén desbloqueadas.

VIEW CREDITS (VER CRÉDITOS): Revisa los créditos del juego.

CONDUCIENDO CON BOND

Comandos de conducción por defecto

Experimentarás una sensación diferente con cada uno de los coches de *007 Racing*, debido a sus diferentes características. No obstante, los mandos de conducción son iguales para todos ellos.

Nota: Todos los vehículos de *007 Racing* están dotados de transmisión automática.

Aspectos básicos de la conducción

- Para **acelerar**, presiona el botón ✖.
- Para **girar** a izquierda/derecha, presiona el Botón de dirección o la Palanca analógica izquierda a **IZQUIERDA/DERECHA**.
- Para **frenar/dar marcha atrás**, presiona el botón ■.

La acción desde todos los ángulos

- Para pasar de una **vista de cámara** a otra, presiona el botón ▲.
- Para **ACTIVAR**/DESACTIVAR todos los **indicadores en pantalla**, mantén presionado el botón ▲ durante unos cuatro segundos.
- Para **mirar detrás**, mantén presionado el botón **L2**.

Control absoluto

- Para disparar un arma/activar un aparato, presiona el botón **R1**.
- Para disparar dos armas al mismo tiempo, mantén presionado el botón **R2**, y luego presiona el botón **R1**.
- Para tirar del freno de mano, presiona el botón ●. Emplea este comando para hacer girar rápidamente el coche 180 grados.
- Para seleccionar un arma o un aparato, presiona el botón **L1**.

Pantalla de juego

Menú Pause (Pausa)

Puedes acceder al Menú Pausa en cualquier momento para ajustar las opciones, reiniciar el juego o abortar la misión.

- Para hacer una pausa en una misión, presiona el botón **START**. Aparecerá el Menú Pausa.
  CONTINUE (CONTINUAR): Reanuda tu misión actual.
  RESTART MISSION (REINICIAR LA MISIÓN): Reinicia la misión actual.
  MISSION OBJECTIVES (OBJETIVOS DE LA MISIÓN): Visualiza la lista de objetivos de la misión.
  PICTURE (IMAGEN): Utiliza el Botón de dirección para centrar la pantalla de juego en tu monitor, y luego presiona ✖ para confirmar. Pulsa el botón ▲ para cancelar los cambios.
  AUDIO (SONIDO): Configura el volumen de la Música, de los Efectos de Sonido y de los Diálogos, y desplázate por las opciones de música del juego y elige entre las configuraciones **STEREO** o MONO.
  CAMERA RESPONSE (RESPUESTA DE LA CÁMARA): Ajusta la rapidez con que quieras que la cámara siga a tu coche, desde **SLOW** (Lento), MEDIUM (medio) y FAST (Rápido).
  QUIT MISSION (ABANDONAR MISIÓN): Selecciona la opción abortar misión, y luego selecciona YES (SÍ) para confirmar.

Conducción y localización de objetivos con las armas

Radar

El radar sirve para dirigirte hacia tus objetivos. Dirige tu vehículo de modo que el punto quede situado en el centro del visualizador. En el caso de que aparezcan diversos puntos en tu radar, dirígete a cada uno de ellos, uno por uno.

Localización de objetivos con las armas

Una vez que tu enemigo u obstáculo se encuentre situado dentro del campo de visión, puedes disparar tus armas. Existen tres métodos para localizar el objetivo, según el tipo de arma:

OBJETIVO FIJO: ciertas armas, como los Hellfire Rockets (Cohetes Hellfire) o las Machine Guns (Ametralladoras), dispararan en línea recta desde tu coche. Con estas armas, el objetivo se fija girando el volante del coche de modo que el objetivo quede justo enfrente de él.

FIJACIÓN AUTOMÁTICA: el Stinger Missile (Misil Stinger) es un arma de fijación automática. El cursor blanco seguirá el objetivo de modo automático, y pasará a ser de color verde cuando el objetivo se encuentre fijado y dentro del campo de tiro. No dispares hasta que el objetivo haya quedado completamente fijado.

FIJACIÓN MANUAL DEL OBJETIVO: algunas armas, como el TSP Missile Launcher (Lanzamisiles TSP), requieren una fijación manual del objetivo. Al activar por primera vez el arma, aparecerá un visor superpuesto en la pantalla. Utiliza el Botón de dirección para mover manualmente el punto de mira hasta fijar el objetivo. Puedes seguir tu objetivo de un modo más rápido manteniendo presionado el botón **R2** al mismo tiempo que usas el Botón de dirección, y variar el zoom del visor presionando el botón ▲ para cambiar la vista.

MODO MISSIONS (MISIONES)

Entra en el mundo de James Bond con una desafiante historia que te sitúa en el centro de la acción. En el modo Misiones, serás James Bond en multitud de desafiantes situaciones y deberás superar peligrosos obstáculos y vencer a temibles adversarios para completar cada una de las misiones.

Para iniciar el modo Misiones:

1. En la pantalla Mission HQ (Centro de operaciones de la misión), elige MISSIONS (MISIONES). Aparecerá la pantalla Select Game (Seleccionar partida).
2. En la pantalla Seleccionar partida, elige una de las tres opciones siguientes:
   - NEW GAME (PARTIDA NUEVA): Empieza una partida nueva.
   - CONTINUE GAME (CONTINUAR PARTIDA): Continúa con tu aventura actual.
   - LOAD GAME (CARGAR PARTIDA): Carga una aventura guardada previamente.
3. Tras seleccionar PARTIDA NUEVA, aparecerá la pantalla Select Difficulty (Seleccionar grado de dificultad). En ella puedes elegir entre AGENT (AGENTE) o 00 AGENT (AGENTE 00). Una vez seleccionado un grado de dificultad (o seleccionando CONTINUE GAME (CONTINUAR PARTIDA) en la pantalla Select Game (Seleccionar partida)), aparecerá la pantalla Select Mission (Seleccionar misión).
   - AGENT (AGENTE): La configuración recomendada para los agentes principiantes.
   - 00 AGENT (AGENTE 00): El mayor reto para un agente experimentado.

   Nota: Sólo se podrá acceder al modo AGENTE 00 una vez completado el modo AGENTE.
4. En la pantalla Select Mission (Seleccionar misión), presiona el botón ✖ para llevar a cabo la misión en la que te encuentres en ese momento o presiona los Botones de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para seleccionar una misión completada anteriormente, y luego presiona el botón ✖. Aparecerá la pantalla Mission Objective (Objetivo de la misión).
5. Presiona los Botones de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para pasar de los objetivos de la misión a los antecedentes de cada una de las misiones. Presiona el botón ✖ para cargar la misión.

Tras la misión

Una vez completada la misión, se mostrará una repetición de ésta, junto con el Menú Mission Debriefing (Informe de la misión).

- Para visualizar la repetición sin que aparezca el Informe de la misión superpuesto, presiona el botón ▲.
- Para hacer una pausa en la repetición y ver las opciones de repetición, o para reiniciar la misión actual, presiona el botón **START**.
- Una vez que hayas visto el Menú informe de la misión, presiona el botón ✖ para continuar. Si has conseguido una puntuación alta, aparecerá la pantalla Enter Name (Introducir nombre), donde podrás introducir el tuyo. En ese momento aparecerán los récords, antes de volver a la pantalla Seleccionar misión.

  Nota: Detrás de la primera y última misión aparecerá una secuencia cinematográfica. Si quieres saltártela, presiona el botón ✖.

Objetivos de la misión y puntuación

Objetivos

007 Racing contiene increíbles misiones al más puro estilo James Bond. Para completar una misión con éxito, deberás cumplir todos los objetivos que aparezcan en la pantalla Mission Objectives (Objetivos de la misión) para esa misión en concreto, y alcanzar el nivel mínimo establecido para dicha misión. Tu nivel se calculará en base a la puntuación que obtengas en la pantalla Mission Debriefing (Informe de la misión) al final de dicha misión. Los objetivos de la misión también pueden verse desde el Menú Pausa.

Puntuación

En *007 Racing*, recibirás puntos al completar los objetivos de la misión, así como por inutilizar los vehículos y bastiones del enemigo que puedas encontrarte a lo largo de tu misión. También se te concederán puntos de bonificación según la rapidez con la que completes la misión.

Nota: Se pueden perder puntos usando las armas de un modo despreocupado. Por ejemplo, tu puntuación puede verse reducida si sigues disparando a un vehículo que ya está inutilizado.

MODO TWO PLAYER (DOS JUGADORES)

Aparte del modo Misiones, *007 Racing* contiene dos modos de varios jugadores, en los que pueden competir dos jugadores. Simplemente elige un juego, escoge el coche y el escenario que más te guste y comienza el combate para demostrar quién es mejor al volante.

Pantalla Two Player Games (Partidas de dos jugadores)

Selecciona un modo de juego de dos jugadores.

Para iniciar una carrera de dos jugadores:

1. Selecciona TWO PLAYER (Dos Jugadores) de la pantalla Misión Select (Seleccionar Misión).
2. Selecciona un modo de juego desde la pantalla Two Player Games (Partidas de dos jugadores). Aparecerá la pantalla Car Select (Seleccionar coche).
3. Presiona el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar un vehículo, y luego presiona el botón ✖ para seleccionarlo. Una vez que los dos jugadores hayan seleccionado un coche, aparecerá la pantalla Weapon Select (Seleccionar arma).
4. Presiona el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar un arma, y luego presiona el botón ✖ para activar o desactivar el arma. Una vez que se ha seleccionado un arma en modo activado, ésta está disponible para usarla durante el juego.
5. Botón direccional IZQUIERDA/DERECHA para seleccionar el número de rondas que quieres jugar y además, en Pass the Bomb (pasar la bomba), la longitud de la mecha de la bomba. Selecciona CONTINUE (CONTINUAR).
6. En la pantalla Enter Name (Escribir nombre), pon tu nombre, selecciona CONTINUE (COTINUAR). Después de que estén los nombres de los jugadores, aparecerá la pantalla Select Misión (Seleccionar Misión).
7. Presiona el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar el emplazamiento en que deseas que transcurra la misión y luego presiona el botón ✖ para seleccionarlo. Aparecerá la pantalla de carga.

Challenge (Enfrentamiento)

En el modo Enfrentamiento, dos jugadores compiten en un emplazamiento seleccionado. Una vez que comience el enfrentamiento, recoge todas las armas e iconos de energía que te encuentres desperdigados por el mapa y empléalos para eliminar a tu oponente.

Pass the Bomb (Pasar la bomba)

En Pasar la bomba, dos jugadores se baten en un duelo a muerte en un emplazamiento seleccionado. Al comienzo de cada nivel, se asigna "la bomba" a uno de los jugadores, con una mecha electrónica que comienza su cuenta atrás en la pantalla de ese jugador. Al chocar los dos coches, la bomba pasa de un vehículo a otro. Cuando el temporizador de la bomba llega a cero, el coche que contenga la bomba en ese momento explota, y esa ronda la gana el jugador que haya sobrevivido. El juego continúa de este modo, hasta que uno de los jugadores es declarado vencedor absoluto.

GUARDAR Y CARGAR

007 Racing te permite guardar datos o configuraciones de juego mediante una TARJETA DE MEMORIA en la Ranura de TARJETA DE MEMORIA 1.

Nota: No insertes o retires nunca una TARJETA DE MEMORIA cuando estés guardando o cargando archivos.

Para cargar partidas o configuraciones guardadas previamente:

1. Selecciona OPTIONS (OPCIONES) en el Menú principal. Aparecerá la pantalla Opciones.
2. En la pantalla Opciones, selecciona MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA). Aparecerá el menú Load/Save (Cargar/Guardar).
3. Selecciona LOAD GAME (CARGAR PARTIDA) o LOAD SETTINGS (CARGAR CONFIGURACIONES). Aparecerá resaltado el Menú Load (Cargar).
4. Resalta el archivo que quieras cargar, y luego presiona el botón ✖. Confirma que quieres cargar los datos del juego resaltando YES y pulsa el botón ✖. Ya se habrán cargador los datos del juego y configuración.

Nota: Puedes cargar una misión previamente guardada eligiendo MISSIONS en la pantalla Mission HQ, seleccionanado LOAD GAME (Cargar Partida) y siguiendo las instrucciones de los puntos 3 y 4.

Para guardar partidas o configuraciones:

1. Selecciona OPTIONS (OPCIONES) en el Menú principal. Aparecerá la pantalla Opciones.
2. En la pantalla Opciones, selecciona MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA). Aparecerá el Menú Load/Save (Cargar/guardar).
   Selecciona SAVE GAME (GUARDAR PARTIDA) o SAVE SETTINGS (GUARDAR CONFIGURACIONES)
3. Selecciona SAVE GAME (GUARDAR PARTIDA) o SAVE SETTINGS (GUARDAR CONFIGURACIONES).
   Para guardar una partida, selecciona SAVE GAME (Guardar partida). Tendrás la oportunidad de sobrescribir Configuraciones guardadas, si hay. Resalta YES (SI) para sobrescribir y NO para crear un nuevo bloque de guardado. Dale un nombre al archivo resaltando las letras y pulsando el botón ✖ para confirmar. Selecciona CONTINUE para guardar la partida. También tendrás la oportunidad de guardar tus progresos al salir del modo Mission. Selecciona YES y sigue las instrucciones anteriormente mencionadas.
4. Para guardar las Configuraciones, selecciona YES para guardar o, si deseas sobrescribir las Configuraciones, selecciona YES para sobrescribir y pulsa el botón 6 para confirmar.

CRÉDITOS

Desarrollado por Eutechnyx

Jefe de proyecto: Brian Jobling

Director de programación: Andrew Perella

Director de estudio: Malcolm Montgomery

Programador principal: Peter Davies

Equipo de programación: Cameron Patterson, Joanne Middleton, Caleb Leeke, Steven Stewart

Equipo artístico: Michael Cairns, Brian Howie, Jonathan Chater, Malcolm Chater, John Collins, Richard Coates, Oliver Gainford, Steven Mullholland, Chris Owens, Michael Owens, Anthony Thornton, Mark Ward

Diseño del juego: Kev Shaw, Paul Jobling, Malcolm Montgomery, Brian Jobling, Andrew Perella, Darren Jobling, Peter Davies

Configuración del juego: Graham James, Campbell Muir, Steven Haigh, Jonathon Stobbs

Jefe de operaciones: Darren Jobling

Jefe de marketing: Paul Jobling

Efectos de sonido: Jonathan Colling de *Octagon Music Productions*

Música del menú: Allister Brimble

Vídeos

Secuencias de introducción y final: Digital Animations

Secuencias "Chica Bond": The Ballistic Pixel Lab

Secuencia del título: William Morrison

Reparto

Invitado especial: John Cleese como "R"

Voces (Reino Unido): Miles Anderson, Tim Bentinck, Adam Blackwood, Caron Pascoe

Voces (Canadá): Alistair Abell, Deborah Demille, Philip Hayes, Bill Mondy, Rebecca Reichert, Kim Restell, Elizabeth Carol Savenkoff, Cathy Weseluk, Serena Whitters

Modelos de los personajes: Inez Jesionowski, Liesa Norman, Mary Kwan, Sara Stockstad, Kenneth Jeary

Licencias

Electronic Arts Inc.

VP, Asuntos comerciales: Joel Linzner

Director de asuntos comerciales, EARS: Robert Gonzales

Director de asuntos comerciales, EAC: Brian Ward

Director, Desarrollo de comercio y producto, EAC: Frank Pape

Legal: Sue Garfield, JoAnn Covington

Aston Martin Lagonda Limited: David Byrne, Julie Dalton

BMW AG: Lars Freisinger, Hans-Peter Ketterl

Group Lotus Limited: Katie Dann

MGM Interactive

Presidente, Home Entertainment Group: David Bishop

Productor ejecutivo: Neil Haldar

Productor ejecutivo, DANJAQ, LLC: Simon Mathew

Director ejecutivo: Pamela Trucano

Vicepresidente ejecutivo, marketing a nivel mundial: Blake Thomas

Vicepresidente, asuntos comerciales y legales: Robert Rader

Director senior de pruebas: Pax Adair

Director de pruebas: David Guzman

Comprobadores: Carlo Serrano, James Myers

Analista financiero senior: Eric Medel

Asistente extraordinario: Laura Wilson

Un agradecimiento especial desde MGM a: Phyllis Gordon, Mark Leino, Matt Lieberman, Chris Neel, David Elsey, Lee Nedler, Allyssa Moore, David Pope, DANJAQ, LLC, Megan Crawford, John Ryan

Un agradecimiento especial a

Leigh Matty y Jonathan Cook de Hobsons International, Gail Murphy de Characters Talent Agency, Trina Allen de Pacific Artists Management, Karen Roberts de Post Modern Sound, David Croft de The Tape Gallery, Mark Lange, Sam Hofer, Tom Raycove, Francois Lafleur, Jessica Cecena, Carmen Vars de John Casablancas Vancouver Model Management, y Tracy Juliver

Aviso a los poseedores de televisores de proyección:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

Aviso

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE REALIZAR CUALQUIER MEJORA EN EL PRODUCTO DESCRITO EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN SER NOTIFICADA.

ESTE MANUAL, Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL PUEDE SER COPIADO, REPRODUCIDO, TRADUCIDO O REDUCIDO A CUALQUIER TIPO DE MEDIO ELECTRÓNICO O SISTEMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN LA EXPRESA AUTORIZACIÓN ESCRITA POR PARTE DE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, EDIFICIO ARCADE, RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS. 1º, 28037 MADRID, ESPAÑA.

NO HAY GARANTÍA DE COMERCIABILIDAD, NI GARANTÍA DE VALIDEZ PARA UN USO ESPECÍFICO NI NINGUNA GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL. ESTE MANUAL SE OFRECE "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS OFRECE GARANTÍAS LIMITADAS RESPECTO AL SOFTWARE Y EL SOPORTE DE ALMACENAMIENTO DEL SOFTWARE. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUTIVOS QUE PUDIERAN RESULTAR DE LA POSESIÓN, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGÚN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPRADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ESTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANSCURSO DE UN NEGOCIO.

Garantía Limitada De Electronic Arts

Electronic Arts garantiza al comprador original de este software informático durante 90 días a partir de la fecha de adquisición, que el soporte en el que ha sido grabado el programa para ordenador o consola, se encuentra libre de defectos en cuanto a material y manufacturado. Durante este período el material multimedia defectuoso será reemplazado en el caso de que el producto original sea devuelto a Electronic Arts, a la dirección indicada en la parte posterior del documento, indicando también la fecha probada de compra, la razón por la que se devuelve, el soporte defectuoso y la dirección a la que se remitirá el producto.

Esta garantía es adicional, y no afecta en ningún sentido a sus derechos estatutarios. La garantía no se ejecuta en los programas informáticos en sí, que son proporcionados "tal y como son", ni afectan al soporte multimedia que pudiera haber sido objeto de una manipulación perjudicial, daños o excesivo uso.

Indemnización al usuario

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software, en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.

Juego interactivo 007 RACING (todos los códigos fuente, todos los demás componentes de software y tan solo determinados componentes audiovisuales) © 2000 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. Tecnología de software © 2000 Eutechnyx Limited. Reservados todos los derechos. Juego interactivo 007 RACING (determinados componentes audiovisuales) © 2000 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. James Bond, 007, la pistola de James Bond, los logotipos de Iris y cualquier otra propiedad relacionada con James Bond © 1962-2000 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, la pistola de James Bond, los logotipos de Iris y cualquier otra marca comercial relacionada con James Bond TM Danjaq, LLC. BMW Z8, BMW Z3 y BMW 750iL son marcas comerciales de BMW AG. ASTON MARTIN®, ASTON MARTÍN VANTAGE y las marcas y presentaciones comerciales de ASTON MARTIN DB5 son marcas comerciales de Aston Martin Lagonda Limited, y están usadas con licencia. Esprit, Lotus y Lotus Round Device son marcas registradas de Group Lotus plc. Electronic Arts, EA GAMES y el logotipo de EA GAMES son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/u otros países. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

PlayStation y los logotipos de PlayStation son marcas registradas y DUALSHOCK es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos “PlayStation®”. Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da “PlayStation®”, para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da “PlayStation®” para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da “PlayStation®” para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na “PlayStation®”, coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

PIRATARIA

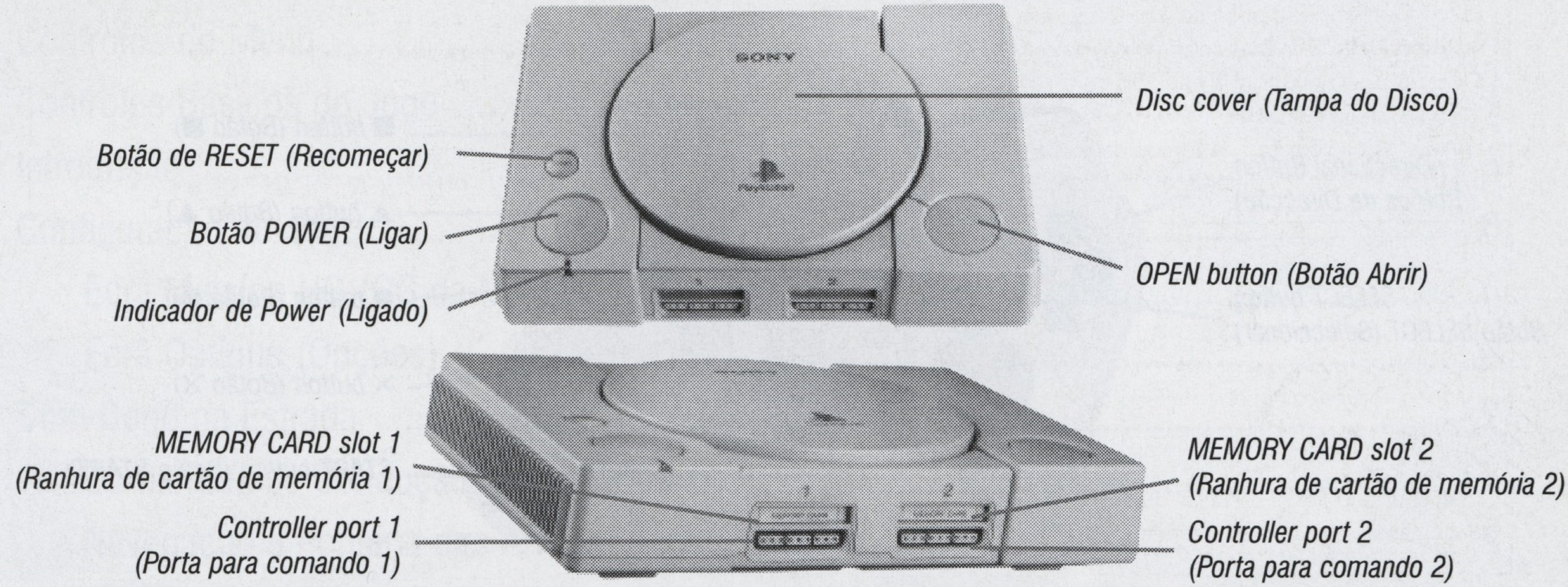
A reprodução não autorizada do todo ou de qualquer parte deste jogo, assim como o uso não autorizado de marcas registadas poderá constituir uma ofensa legal. A PIRATARIA prejudica o consumidor assim como os legítimos editores, comerciantes e os responsáveis pelo desenvolvimento do produto. Se suspeita que este produto é uma cópia não autorizada, ou se tem alguma informação sobre produtos-pirata, por favor contacte o Serviço de Atendimento ao Cliente mais próximo, no número de telefone mencionado na parte de trás deste manual.

Consultar os Números do Serviço de Atendimento ao Cliente no fim deste manual.

Software ©2000 Electronic Arts. Todos os direitos reservados. Para uso doméstico apenas. São proibidos a cópia não autorizada, adaptação, aluguer, empréstimo, revenda, utilização em casas de jogos, cobrança pela utilização, difusão, transmissão por cabo, apresentação pública, distribuição ou extracção deste produto ou de qualquer marca comercial ou trabalho protegido por copyright integrado neste produto. Publicado por EA Desenvolvido por EA GAMES

SLES-03355

INICIAR O JOGO



Aconselhamos a não inserir nem remover periféricos ou cartões de memória com a unidade ligada. Antes de iniciar o jogo, certifique-se de que existem blocos suficientes no seu cartão de memória antes de iniciar o jogo.

1. Configure a consola de jogos PlayStation® de acordo com as instruções incluídas no Manual de instruções. **Certifique-se de que a consola está DESLIGADA antes de inserir ou retirar um disco.**
2. Insira o disco do *007® Racing* e feche a Tampa do Disco.
3. Insira um comando na porta para Comando 1, se estiver a jogar no modo de 1 Jogador, ou um comando em ambas as portas para Comando 1 e para Comando 2, se estiver a jogar no modo de 2 Jogadores e ligue a consola de jogos PlayStation. Aparece o ecrã EA GAMES e outros ecrãs introdutórios, seguidos pelo ecrã Título.
4. No ecrã Título, prima o botão **START**. Aparece o ecrã Mission HQ (QG da Missão) (consulte a secção *Ecrã Mission HQ (QG da Missão)* na p. 6).

   Nota: Os dados de opções serão carregados automaticamente no arranque.

   Nota: Certifique-se de que o CARTÃO DE MEMÓRIA está inserido na ranhura 1 do CARTÃO DE MEMÓRIA.

1 or 2 Players | Memory Card 1 - 2 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

CONTROLOS BÁSICOS

Nota: Para utilizar o stick Esquerdo e o stick Direito, o Comando Analógico (DUALSHOCK) tem de estar no modo Analógico.

ÍNDICE

Controlos do Menu 4
Controlos Básicos do Jogo 4
Introdução 5
Configuração do Jogo 6
Ecrã Mission HQ (QG da Missão) 6
Ecrã Options (Opções) 6
Com Bond na Estrada 7
Comandos de Condução Predefinidos 7
Navegação e Pontaria das Armas 9
Modo Missions (Missões) 10
Pontuação e Objectivos da Missão 11
Modo Two Player (Dois Jogadores) 12
Ecrã Two Player (Dois Jogadores) 12
Guardar e Carregar 13
Créditos 14
Garantia limitada 19

CONTROLOS DO MENU

ACÇÃO	CONTROLO
Realçar itens de menu	Botão de direcção **PARA CIMA/PARA BAIXO**
Percorrer escolhas/Mover cursores de deslocação	Botão de direcção ESQUERDA/DIREITA
Seleccionar / Ir para o ecrã seguinte	Botão ×
Regressar ao ecrã anterior	Botão ▲
Menu de Ajuda	Prima e mantenha premido o botão ●

CONTROLOS BÁSICOS DO JOGO

Domine os controlos básicos para sobreviver no campo.

ACÇÃO	CONTROLO
Virar esquerda/direita	Botão direccional **ESQUERDA/DIREITA** ou Stick esquerdo **ESQUERDA/DIREITA**
Acelerar	Botão ×/Stick direito **PARA CIMA**
Travar/Marcha atrás	Botão ■/Stick direito **PARA BAIXO**
Alterar as Vistas da Câmara	Botão ▲
Travão de mão	Botão ●
Utilizar Arma	Botão **R1**
Mudar Arma	Botão **L1**

Nota: para obter uma lista completa dos controlos, consulte a secção *Com Bond na Estrada* na página 7.

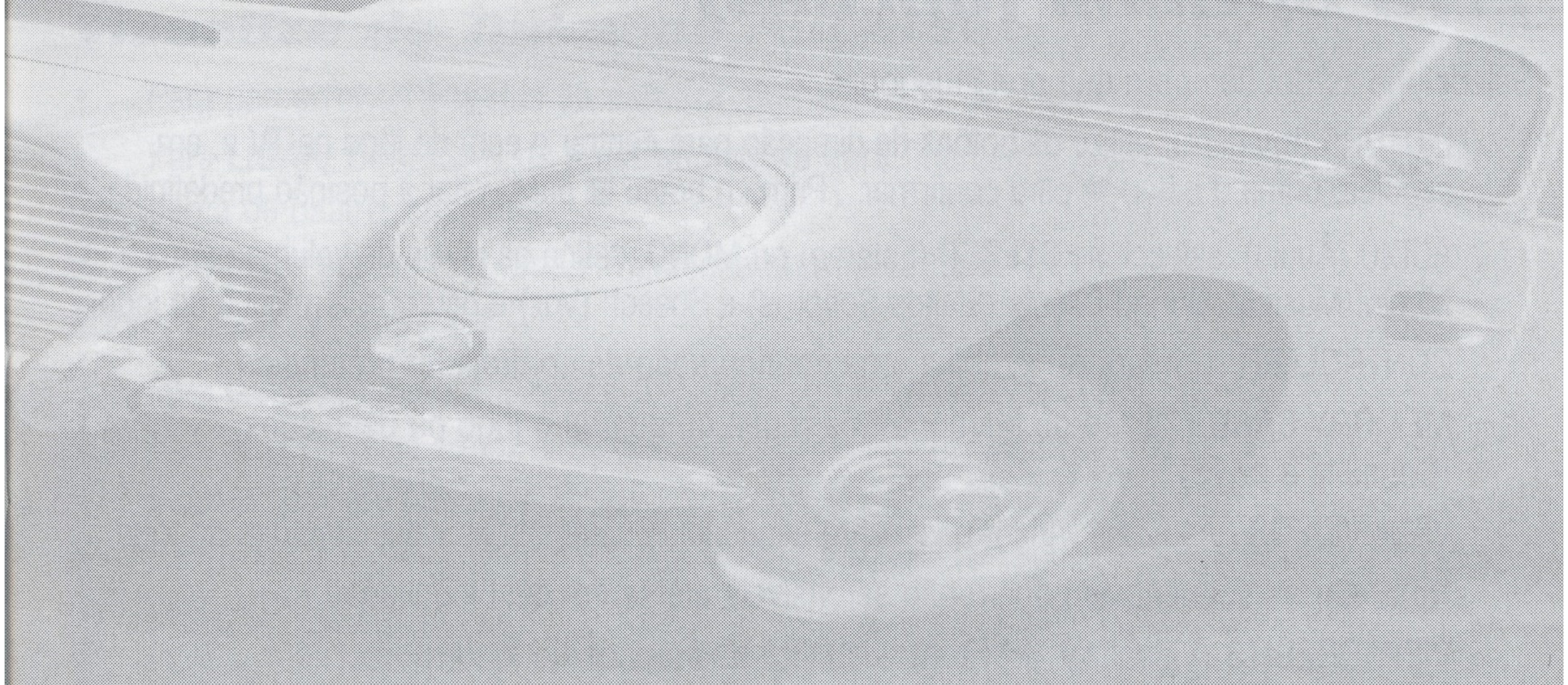
INTRODUÇÃO

No *007 Racing*, entre na pele de James Bond, o agente secreto mais famoso do mundo, no jogo que o coloca ao volante de alguns dos melhores veículos do universo Bond, incluindo o Aston Martin DB5, BMW Z8, Lotus Esprit e outros.

Cada um destes veículos de Bond está equipado com um arsenal completo de aparelhos do Departamento Q. Com missões arrojadas contra hordas de vilões Bond, vai necessitar de todas as suas capacidades para sobreviver inteiro a esta missão. Situadas numa variedade de lugares exóticos, as missões inspiram-se nos melhores filmes do 007 e incluem missões de perseguição, evasão, disfarce e vigilância.

Vista a pele de James Bond ao volante!

> **Nota**: para obter mais informações acerca deste e de outros títulos, procure no Web site da EA GAMES™ em **www.eagames.com**



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Ecrã Mission HQ (QG da Missão)

Seleccione um modo de jogo ou defina os opções de jogo antes de se fazer à estrada.

MISSIONS (Missões): escolha uma missão para um jogador.

TWO PLAYER (Dois Jogadores): entre numa batalha de dois jogadores.

OPTIONS (Opções): obtenha acesso ao ecrã Options (Opções) (consulte a secção *Ecrã Options (Opções)* na p. 6)

RECORDS (Recordes): visualize uma lista das melhores classificações para cada missão.

CHEATS (Batotas): obtenha acesso à área de batotas do jogo.

Nota: as opções predefinidas aparecem a **negrito** no manual.

Ecrã Options (Opções)

Seleccione as opções com que pretende jogar.

PICTURE (Imagem): utilize os botões de direcção para centrar o ecrã de jogo na TV e, em seguida, prima o botão ✖ para confirmar. . Prima o botão ■ para voltar à posição predefinida.

AUDIO (Áudio): seleccione **STEREO** (Estéreo) ou MONO, defina os níveis de volume para a Music (Música), Sound Effects (Efeitos Sonoros) e Speech (Voz) e percorra a música do jogo.

CONTROLLER (Comando): escolha uma configuração de controlador pretendida.

MEMORY CARD (Cartão de Memória): carregue ou guarde o jogo ou definições. (Consulte a p. 13)

VIEW VIDEOS (Visualizar Vídeos): visualize sequências cinemáticas seleccionadas do jogo.

Nota: certas sequências podem não ser visíveis até serem desbloqueadas.

VIEW CREDITS (Visualizar Créditos): visualize os créditos do jogo.

COM BOND NA ESTRADA

Comandos de Condução Predefinidos

Cada veículo no *007 Racing* possui aspectos únicos, baseados nas características do seu desempenho. Todavia, os controlos de condução são consistentes não importa o veículo que esteja a conduzir.

Nota: todos os veículos do 007 Racing têm transmissão automática.

Comandos Básicos de Condução

- Para **acelerar**, prima o botão ✖.
- Para **virar** para a esquerda/direita, utilize o Botão de direcção **ESQUERDA / DIREITA** ou o Stick esquerdo **ESQUERDA/DIREITA**.
- Para **travar/inverter a marcha**, prima o botão ■.

Visualize de Todos os Ângulos

- Para percorrer os **ângulos da câmara**, prima o botão ▲.
- Para **LIGAR**/ DESLIGAR os **mostradores no ecrã**, mantenha premido o botão ▲ durante cerca de quatro segundos.
- Para **olhar para trás**, prima e mantenha premido o botão **L2**.

Controlo Total

- Para disparar uma arma/activar um aparelho, prima o botão **R1**.
- Para disparar duas armas simultaneamente, prima e mantenha premido o botão **R2** e, em seguida, prima o botão **R1**.
- Para puxar o travão de mão, prima o botão ●. Utilize este comando para rodar rapidamente o carro a 180 graus.
- Para seleccionar uma arma ou aparelho, prima o botão **L1**.

Ecrã de Jogo

Menu Pause (Interromper)

É possível aceder ao menu Pause (Interromper) em qualquer altura para ajustar opções, reiniciar ou abortar a missão.

- Para interromper uma missão, prima o botão **START.** Aparece o menu Pause (Interromper).

  CONTINUE (Continuar): regressar à missão actual.

  RESTART MISSION (Reiniciar Missão): reiniciar a missão actual.

  MISSION OBJECTIVES (Objectivos da Missão): visualizar a lista dos objectivos da missão.

  PICTURE (Imagem): utilize os Botões de direcção para centrar o ecrã de jogo no monitor e, em seguida, prima o botão ✖ para confirmar. Prima o botão ▲ para cancelar as suas alterações.

  AUDIO (Áudio): defina os níveis de volume para a Music (Música), Sound Effects (Efeitos Sonoros) e Speech (Voz), percorra a música do jogo e escolha definições **ESTÉREO** ou MONO.

  CAMERA RESPONSE (Resposta da Câmara): ajuste a rapidez com que a câmara segue o carro, de SLOW (Lento) a MEDIUM (Médio) e FAST (Rápido).

  QUIT MISSION (Sair da Missão): seleccione esta opção para abortar a missão actual e, em seguida, seleccione YES (Sim) para confirmar.

Navegação e Pontaria das Armas

Radar

O ecrã do radar é utilizado para o direccionar para os seus objectivos. Navegue o veículo para levar o ponto ao centro do ecrã. No caso de haver pontos múltiplos no radar, navegue até cada um deles, um após o outro.

Pontaria das Armas

Após o inimigo ou obstáculo estar dentro do campo visual, é possível disparar as armas. Existem três métodos de fazer pontaria, dependendo do tipo de arma:

FIXED AIMING (Pontaria Fixa): as armas tais como Hellfire Rockets (Rockets Hellfire) ou Machine Guns (Metralhadoras) disparam directamente em frente ao carro. Estas armas são apontadas rodando a direcção do carro para que o alvo fique directamente à frente dele.

AUTO AIMING (Pontaria Automática): o Stinger Missile (Mísseis Stinger) tem pontaria automática. O cursor branco segue automaticamente o alvo e muda para verde quando este está bloqueado e ao alcance. Dispare a arma apenas quando o alvo estiver bloqueado.

MANUAL AIMING (Pontaria Manual): algumas armas, tais como o TSP Missile Launcher (Lança-Mísseis TSP), requerem pontaria manual. Quando activar a arma pela primeira vez aparece uma mira de pontaria no ecrã. Utilize os Botões direccionais para mover manualmente o retículo sobre o alvo. É possível seguir o alvo mais rapidamente mantendo premido o botão **R2** enquanto utiliza o Botão de direcção e percorre a definição de zoom da mira premindo o botão ▲ para alterar a visualização.

MODO MISSIONS (MISSÕES)

Entre no mundo de James Bond num modo de história emocionante que o coloca no centro da acção. No modo Missions (Missões), o jogador veste a pele de Bond numa variedade de cenários emocionantes e deve ultrapassar obstáculos mortíferos e adversários perigosos para completar cada missão.

Para iniciar o modo Missions (Missões):

1. No ecrã Mission HQ (QG da Missão), seleccione MISSIONS (Missões). Aparece o ecrã Select Game (Seleccionar Jogo).
2. No ecrã Select Game (Seleccionar Jogo), seleccione uma das três opções seguintes:
   - NEW GAME (Novo Jogo): inicie um novo jogo.
   - CONTINUE GAME (Continuar Jogo): continue a aventura actual.
   - LOAD GAME (Carregar Jogo): carregue uma aventura previamente guardada.
3. Após seleccionar NEW GAME (Novo Jogo), aparece o ecrã Select Difficulty (Seleccionar Dificuldade). Aqui é possível seleccionar entre os níveis de aptidão AGENT (Agente) ou 00 AGENT (Agente 00). Após seleccionar um nível de dificuldade (ou seleccionar CONTINUE GAME (Continuar Jogo) a partir do ecrã Select Game (Seleccionar Jogo), aparece o ecrã Select Mission (Seleccionar Missão).
   - AGENT (Agente): a definição recomendada para agentes novatos.
   - AGENT 00 (Agente 00): o desafio máximo para um agente experimentado.

   Nota: o modo 00 AGENT (Agente 00) só está disponível após o modo AGENT (Agente) ter sido completado.
4. No ecrã Select Mission (Seleccionar Missão), prima o botão ✖ para jogar a missão actual ou prima os Botões de direcção **ESQUERDO/DIREITO** para seleccionar uma missão já completada e, em seguida, prima o botão ✖. Aparece o ecrã Mission Objective (Objectivo da Missão).
5. Prima os Botões de direcção **ESQUERDO/DIREITO** para percorrer os objectivos da missão e os contextos das histórias para cada missão. Prima o botão ✖ para carregar a missão.

Após a Missão

Após completar uma missão, é apresentada uma repetição juntamente com um menu Mission Debriefing (Analisar Missão).

- Para visualizar a repetição sem a sobreposição Mission Debriefing (Analisar Missão), prima o botão ▲.
- Para interromper a repetição e visualizar as opções de repetição, ou para reiniciar a missão actual, prima o botão **START**.
- Após visualizar o menu Mission Debriefing (Analisar Missão), prima o botão ✖ para continuar. Se tiver atingido uma pontuação alta, aparece o ecrã Enter Name (Introduzir Nome), permitindo-lhe introduzir um nome. Os recordes são apresentados antes de regressar ao ecrã Select Mission (Seleccionar Missão).

  Nota: à primeira e última missões segue-se uma sequência cinemática. Prima o botão ✖ para saltar a sequência.

Pontuação e Objectivos da Missão

Objectivos

O *007 Racing* contém missões emocionantes ao estilo Bond. Para ter êxito ao completar uma missão, é necessário completar todos os objectivos da missão apresentados no ecrã Mission Objectives (Objectivos da Missão) e atingir a taxa de passagem atribuída à missão. A classificação é calculada a partir da pontuação no ecrã Mission Debriefing (Analisar Missão) ao completar a missão. Também é possível visualizar os objectivos da missão a partir do menu Pause (Interromper).

Marcação de Pontos

No 007 Racing, o jogador recebe pontos por completar os objectivos da missão e por desarmar veículos dos inimigos e fortalezas que enfrentar no decorrer da missão. Também são atribuídos pontos bónus, com base na rapidez com que finalizar a missão.

Nota: é possível perder pontos se não tiver cuidado com as armas. Por exemplo, se continuar a disparar armas a um veículo já desactivado, a pontuação pode ser reduzida.

MODO TWO PLAYER (DOIS JOGADORES)

Para além do modo Missões, o *007 Racing* contém dois modos multijogador nos quais podem competir dois jogadores. Seleccione um jogo, escolha o carro e o local onde correr e entre numa batalha para provar quem é o melhor sobre rodas.

Ecrã Two Player (Dois Jogadores)

Seleccione um modo de jogo de dois jogadores.

Para iniciar uma corrida Two Player (Dois Jogadores):

1. Seleccione DOIS JOGADORES a partir do ecrã Seleccionar Missão.
2. Seleccione um modo de jogo a partir do ecrã Two Player Games (Jogos para Dois Jogadores). Aparece o ecrã Car Select (Selecção de Automóvel).
3. Utilize o botão direccional **ESQUERDA/DIREITA** para realçar um veículo e, em seguida, prima o botão ✖ para seleccionar. Após cada jogador ter seleccionado um carro, aparece o ecrã Weapon Select (Seleccionar Arma).
4. Utilize o botão direccional **ESQUERDA/DIREITA** para realçar uma arma e, em seguida, prima o botão ✖ para activar ou desactivar a arma. Depois de uma arma ser seleccionada como Activada, fica disponível para utilização no jogo.
5. Botão de direcção **ESQUERDO/DIREITO** [illegible] voltas a jogar e, em Passar a Bomba, o compri[illegible]AR. Aparece o ecrã Introduzir Nome.
6. No ecrã Introduzir Nome, introduza um nome e, em [illegible] Após introdução do nome de cada jogador, aparece o ecrã Selecc[illegible]
7. Utilize o botão direccional **ESQUERDA/DIREITA** para realçar um local para a missão e, em seguida, prima o botão ✖ para seleccionar. Aparece o ecrã de carregamento.

Challenge (Desafiar)

No modo Challenge (Desafiar), dois jogadores competem num local para a missão seleccionada. Após o desafio ter início, recolha as armas e os ícones de saúde espalhados pelo mapa e utilize-os para eliminar o adversário.

Pass the Bomb (Passar a Bomba)

No modo Pass the Bomb (Passar a Bomba), dois jogadores entram em duelo até ao fim num local para a missão seleccionada. No início do nível, um dos jogadores obtém "a bomba" com um fusível electrónico que inicia a contagem decrescente no ecrã do jogador. Quando os dois carros colidem, a bomba passa de um veículo ao outro. Quando o temporizador na bomba chega ao zero, o veículo que tem a bomba explode e o sobrevivente ganha a volta. O jogo continua desta forma até um jogador ser declarado o vencedor geral.

GUARDAR E CARREGAR

O *007 Racing* permite-lhe guardar definições ou dados do jogo com um CARTÃO DE MEMÓRIA na ranhura 1 para CARTÃO DE MEMÓRIA.

> **Nota**: nunca insira nem remova um CARTÃO DE MEMÓRIA quando estiver a carregar ou a guardar um jogo.

Para carregar definições ou um jogo guardado:

1. Seleccione OPTIONS (Opções) a partir do Main menu (Menu Principal). Aparece o ecrã Options (Opções).
2. No ecrã Options (Opções), seleccione MEMORY CARD (Cartão de Memória). Aparece o menu Load/Save (Carregar/Guardar).

[illegible] LOAD GAME (Carregar Jogo) ou LOAD SETTINGS (Carregar Definições). O [illegible] é realçado.

[illegible] que pretende carregar e, em seguida, prima o botão ✖. Confirme que [illegible] dados do jogo realçando a opção SIM e premindo o botão ✖. Os dados e definições do jogo irão ser carregados agora.

Nota: É possível carregar uma Missão previamente guardada escolhendo MISSÕES no ecrã QG da Missão, seleccionando CARREGAR JOGO e seguindo os pontos 3 e 4 acima.

Para guardar definições ou um jogo:

1. Seleccione OPTIONS (Opções) a partir do Main menu (Menu Principal). Aparece o ecrã Options (Opções).
2. No ecrã Options (Opções), seleccione MEMORY CARD (Cartão de Memória). Aparece o menu Load/Save (Carregar/Guardar).
3. Seleccione SAVE GAME (Guardar Jogo) ou SAVE SETTINGS (Guardar Definições). As definições ou dados do jogo são guardados.

- Para guardar um jogo, seleccione GUARDAR JOGO. Este procedimento dá-lhe a oportunidade de substituir as Definições existentes guardadas, se aplicável. Realce SIM para substituir ou NÃO para criar um novo bloco de jogo guardado. Atribua um nome de ficheiro realçando letras e utilizando o botão ✖ para confirmar. Seleccione CONTINUAR para guardar o jogo. Em alternativa, quando sair do modo Missão, ser-lhe-á oferecida a oportunidade de guardar o jogo em curso. Seleccione SIM e siga as instruções acima.
- Para guardar Definições, seleccione SIM para guardar ou, se estiver a substituir Definições, seleccione SIM para substituir e prima o botão ✖ para confirmar.

CRÉDITOS

Desenvolvido por Eutechnyx

Director do Projecto: Brian Jobling

Gestor de Programação: Andrew Perella

Gestor de Estúdio: Malcolm Montgomery

Programador Principal: Peter Davies

Equipa de Programadores: Cameron Patterson, Joanne Middleton, Caleb Leeke, Steven Stewart

Direcção Artística: Michael Cairns, Brian Howie, Jonathan Chater, Malcolm Chater, John Collins, Richard Coates, Oliver Gainford, Steven Mullholland, Chris Owens, Michael Owens, Anthony Thornton, Mark Ward

Concepção do Jogo: Kev Shaw, Paul Jobling, Malcolm Montgomery, Brian Jobling, Andrew Perella, Darren Jobling, Peter Davies

Definição do Jogo: Graham James, Campbell Muir, Steven Haigh, Jonathon Stobbs

Director de Operação: Darren Jobling

Director de Marketing: Paul Jobling

Efeitos Sonoros: Jonathan Colling na Octagon Music Productions

Música dos Menus: Allister Brimble

Cinemática e Vídeo

Sequências de Introdução e Final: Animações Digitais

Sequências 'Bond Girl': The Ballistic Pixel Lab

Sequência do Título: William Morrison

Talentos

Talento Convidado Especial: John Cleese como "R"

Locução (RU): Miles Anderson, Tim Bentinck, Adam Blackwood, Caron Pascoe

Locução (Canadá): Alistair Abell, Deborah Demille, Philip Hayes, Bill Mondy, Rebecca Reichert, Kim Restell, Elizabeth Carol Savenkoff, Cathy Weseluk, Serena Whitters

Talento de Modelagem das Personagens: Inez Jesionowski, Liesa Norman, Mary Kwan, Sara Stockstad, Kenneth Jeary

Licenças

Electronic Arts Inc.

VP, Negócios: Joel Linzner

Director de Negócios, EARS: Robert Gonzales

Director de Negócios, EAC: Brian Ward

Director, Desenvolvimento Comercial e do Produto, EAC: Frank Pape

Departamento Jurídico: Sue Garfield, JoAnn Covington

Aston Martin Lagonda Limited: David Byrne, Julie Dalton

BMW AG: Lars Freisinger, Hans-Peter Ketterl

Group Lotus Limited: Katie Dann

MGM Interactive

Presidente da Home Entertainment Group: David Bishop

Produtor Executivo: Neil Haldar

Produtor Executivo, DANJAQ, LLC: Simon Mathew

Director executivo: Pamela Trucano

Vice-Presidente Executivo, Worldwide Marketing: Blake Thomas

Vice-Presidente, Assuntos Legais e Comerciais: Robert Rader

Chefe de Ensaios Sénior: Pax Adair

Chefe de Ensaios: David Guzman

Testers: Carlo Serrano, James Myers

Analista Financeiro Sénior: Eric Medel

Assistente Extraordinaire: Laura Wilson

Agradecimentos Especiais da MGM: Phyllis Gordon, Mark Leino, Matt Lieberman, Chris Neel, David Elsey, Lee Nedler, Allyssa Moore, David Pope, DANJAQ, LLC, Megan Crawford, John Ryan

Agradecimentos Especiais

Leigh Matty e Jonathan Cook da Hobsons International, Gail Murphy da The Characters Talent Agency, Trina Allen da Pacific Artists Management, Karen Roberts da Post Modern Sound, David Croft da The Tape Gallery, Mark Lange, Sam Hofer, Tom Raycove, Francois Lafleur, Jessica Cecena, Carmen Vars da John Casablancas Vancouver Model Management, Tracy Juliver

Aviso aos proprietários de televisores de projecção

As figuras ou imagens fixas podem causar danos permanentes no tubo de imagem ou marcar o fósforo do CRT (ecrã de televisão). Evite a utilização repetida ou extensiva de jogos de vídeo em televisores de projecção com ecrã de grandes dimensões.

Electronic Arts Portugal

Gestor de Produto e RP: Jorge Domingos

Coordenação da tradução de documentos: Luis Filipe Silva

Coordenação dos materiais: Elixabete Aldama

Tradução: Tradoc, Documentação e Serviços, Lda

Aviso

A ELECTRONIC ARTS RESERVA-SE O DIREITO DE MELHORAR O PRODUTO DESCRITO NO PRESENTE MANUAL, A QUALQUER ALTURA E SEM NOTIFICAÇÃO.
O PRESENTE MANUAL E O SOFTWARE NELE DESCRITO ESTÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS DE COPYRIGHT. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTE MANUAL OU DO SOFTWARE DESCRITO PODE SER COPIADA, REPRODUZIDA, TRADUZIDA OU REDUZIDA A FORMATO ELECTRÓNICO OU FORMATO DE SUPORTE LEGÍVEL POR MÁQUINA SEM O CONSENTIMENTO PRÉVIO POR ESCRITO DA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE S.L., C/ RUFINO GONZALEZ, 23 BIS PLANTA 1 LOC 2, 28037 MADRID ESPANHA.
A ELECTRONIC ARTS NÃO APRESENTA GARANTIAS, CONDIÇÕES OU ALEGAÇÕES QUER EXPRESSAS QUER IMPLÍCITAS RELATIVAS AO PRESENTE MANUAL, SUA QUALIDADE, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A QUALQUER FIM EM PARTICULAR. O PRESENTE MANUAL É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ". A ELECTRONIC ARTS APRESENTA CERTAS GARANTIAS LIMITADAS RELATIVAS A SOFTWARE E AO SUPORTE DO SOFTWARE. A ELECTRONIC ARTS NÃO SERÁ EM CASO ALGUM RESPONSABILIZADA POR QUALQUER PREJUÍZO ESPECIAL, INDIRECTO OU CONSEQUENTE.
OS PRESENTES TERMOS E CONDIÇÕES NÃO AFECTAM NEM PREJUDICAM O DIREITOS ESTATUTÁRIOS DE QUALQUER COMPRADOR, NO CASO DO COMPRADOR SER UM CONSUMIDOR QUE ADQUIRE BENS DE OUTRA FORMA QUE NÃO O CURSO DE UM NEGÓCIO.

Garantia limitada

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 90 dias após a data de compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada no verso deste documento, junto com prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o remetente.

A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta.

A presente garantia não se aplica a programas de software, fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

Devoluções fora da garantia

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 3000$00 por disco, à ordem de Electronic Arts Lda.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Garantia a Clientes, Av Manuel da Maia, 22 - 2º Dto 1150 Lisboa.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone 21 842 46 60.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço e_arts.support.poffice@sapo.pt ou por fax através do número 21 842 46 42.

007 RACING Interactive Game (todo o código fonte, todos os outros componentes de software e apenas determinados componentes audiovisuais) © 2000 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. Software Technology © 2000 Eutechnyx Limited. Todos os direitos reservados. 007 RACING Interactive Game (certos componentes audiovisuais) © 2000 Danjaq, LLC, e United Artists Corporation. Logotipos Iris, James Bond Gun, 007 e James Bond e todas as outras propriedades relacionadas com James Bond © 1962-2000 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. Os logotipos JAMES BOND, 007, James Bond Gun e Iris e todas as outras marcas comerciais relacionadas com James Bond, TM Danjaq, LLC. BMW Z8, BMW Z3 e BMW 750iL são marcas registadas da BMW AG. As marcas comerciais e aspecto comercial do ASTON MARTIN® ASTON MARTIN VANTAGE e ASTON MARTIN DB5 são marcas comerciais da Aston Martin Lagonda Limited, utilizadas sob licença. Esprit, Lotus e Lotus Round Device são marcas comerciais registadas do Group Lotus plc. Electronic Arts, EA GAMES e o logotipo EA GAMES são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. EA GAMES™ é uma marca Electronic Arts™. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

PlayStation e os logotipos PlayStation são marcas comerciais registadas e DUAL SHOCK é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	[illegible]	[illegible]**
* [illegible]		** [illegible]
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	Please contact your local distributor
• Danmark	[illegible]	Please contact your local distributor
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 - [illegible]**
* 1,21 DM/Min., Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren: [illegible]		
• España	902 102 102	[illegible]
• France	0803 843 843	[illegible]
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	Please contact your local distributor
• Israel		Please contact your local distributor
• Italia	[illegible]	Please contact your local distributor
• Malta		Please contact your local distributor
• Nederland	0495 574 817	[illegible]
• New Zealand	(09) 415 2447	Please contact your local distributor
• Norge	[illegible]	Please contact your local distributor
• Österreich	[illegible]*	[illegible]
* Der Anruf unter dieser Nummer [illegible]		
• Portugal	[illegible]	Please contact your local distributor
• Schweiz/Suisse	[illegible]	[illegible]**
** [illegible]		
• South Africa		[illegible]
• Suomi	[illegible]*	Please contact your local distributor
* [illegible]		
• Sverige	[illegible]	Please contact your local distributor
• UK	[illegible]	[illegible]

Please call the Customer Service Numbers [illegible] and the Games Hotline numbers for [illegible].

007 RACING Interactive Game (todo o código fonte, todos os outros componentes de software e apenas determinados componentes audiovisuais) © 2000 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. Software Technology © 2000 Eutechnyx Limited. Todos os direitos reservados. 007 RACING Interactive Game (certos componentes audiovisuais) © 2000 Danjaq, LLC, e United Artists Corporation. Logotipos [illegible] James Bond Gun [illegible] e todas as outras propriedades relacionadas com James Bond © 1962-2000 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. Os logotipos JAMES BOND, "007", James Bond Gun [illegible] e todas as outras marcas comerciais relacionadas com James Bond, TM Danjaq, LLC. BMW Z8, BMW Z3 e BMW 750iL são marcas registadas da BMW AG. As marcas comerciais e aspecto comercial de ASTON MARTIN®, ASTON MARTIN VANTAGE e ASTON MARTIN DB5 são marcas comerciais da Aston Martin Lagonda Limited, utilizadas sob licença. Lotus, [illegible] Round Device são marcas comerciais registadas do Group Lotus plc. Electronic Arts, EA GAMES e o logotipo EA GAMES são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. EA GAMES™ é uma marca Electronic Arts™. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

PlayStation e os logotipos PlayStation são marcas comerciais registadas e DUAL SHOCK é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.

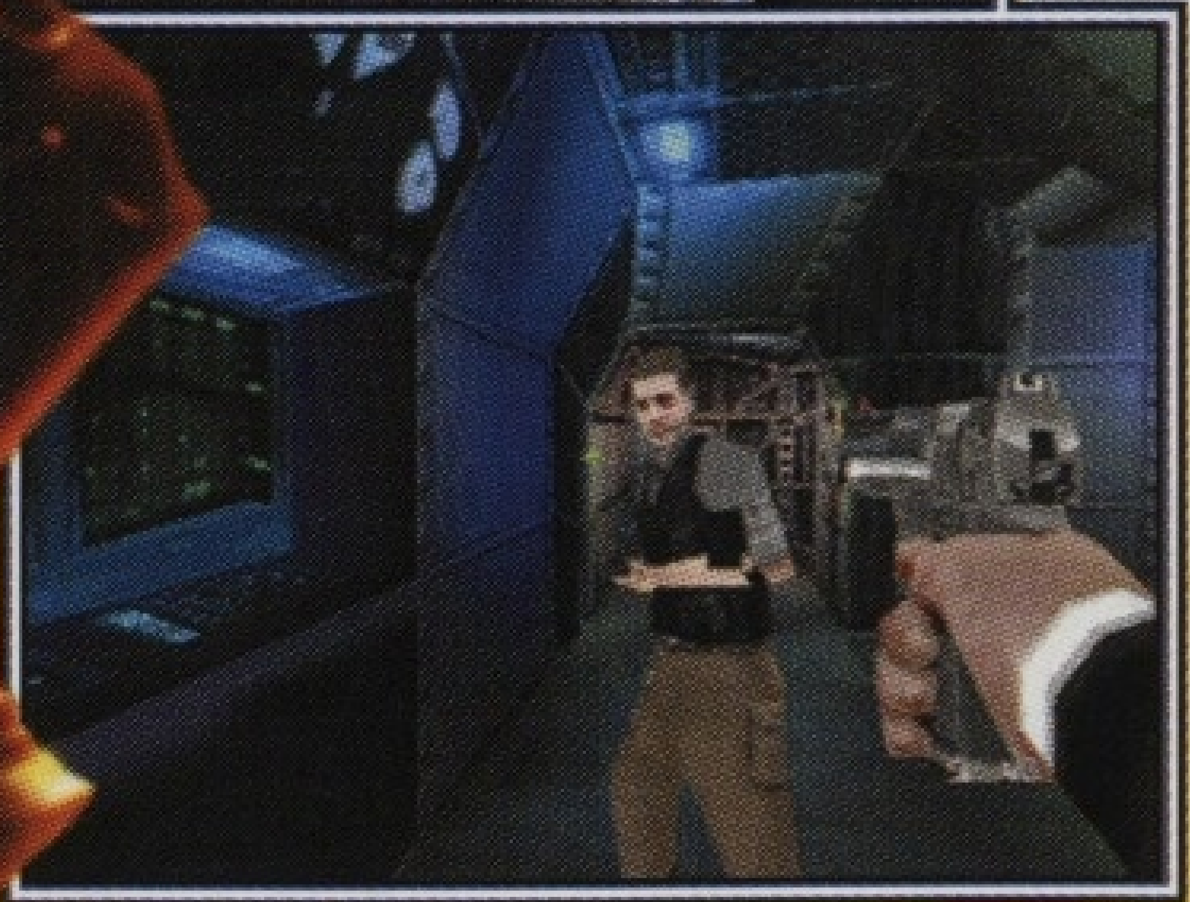
Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	1902 262 662*	1902 261 600**
* (ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call)		** CTI. Calls charged at $0.95 per min. Calls from mobile or public phones are higher.
• Belgique/België/Belgien	011/301 306	Please contact your local distributor
• Danmark	+45 33 26 68 20	Please contact your local distributor
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 - 57 23 33**
**1,21 DM/Min., Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.		
• España	902 102 102	(91) 754 55 40
• France	0803 843 843	04 72 53 25 00
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	Please contact your local distributor
• Israel		Please contact your local distributor
• Italia	167 520 523	Please contact your local distributor
• Malta		Please contact your local distributor
• Nederland	0495 574 817	00800 940 55555
• New Zealand	(09) 415 2447	Please contact your local distributor
• Norge	2336 6600	Please contact your local distributor
• Österreich	0900 970 111*	0049-2408-940 777
* Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.		
• Portugal	(01) 318 7450	Please contact your local distributor
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 - 55 40 20**
** SFr 2,00/Min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen		
• South Africa		011 258 4678
• Suomi	0600 411911*	Please contact your local distributor
" 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"		
• Sverige	587 610 00	Please contact your local distributor
• UK	08705 99 88 77	01753 546 465

Please call the Customer Service Numbers only for issues concerning PlayStation Hardware Support and the Games Hotline numbers for games issues. Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.

IBC/1A

Ya a la venta
Já disponível

007 El Mundo Nunca Es Suficiente



- ¡Las mejores misiones de Bond en 10 emocionantes niveles!
- Más de 20 artilugios y armas del laboratorio de Q: la P2K de Bond, gafas infrarrojas, un inmovilizador oculto en un teléfono móvil...
- Gracias al nuevo Motor 3D, éste es sin duda el mejor juego en 1ª persona para PlayStation®
- IA mejorada: ¡los enemigos reaccionan, se comunican e incluso huyen!
- ¡Diálogos auténticos!

- As melhores missões de Bond com 10 niveis emocionantes!
- Mais de 20 Acessórios do Laboratório Q e Armas incluindo P2K, Óculos com Infravermelhos e Choque de Telemóvel de Bond!
- O novo motor 3D faz deste o melhor jogo com vários pontos de vista para PlayStation®!
- IA (Intêligencia Artificial) melhorada onde os inimigos reagem, comunicam e áte recuam!
- Diálogo Autêntico!

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE Juego Interactivo (código fuente) © 2000 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. Black OPS Game Engine © 1999-2000 Black OPS Entertainment, LLC. EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE Juego Interactivo (algunos componentes audiovisuales) © 2000 Danjaq, LLC y United Artists Corporation. James Bond, 007, James Bond Gun y Iris Logos y todas las demás propiedades relacionadas con James Bond © 1962-2000 Danjaq, LLC y United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun y Iris Logos y todas las demás marcas registradas relacionadas con James Bond TM Danjaq, LLC. Las voces pueden no ser las de los actores que representaron el papel en la película. Código fuente para el Character Engine © 1998-2000 Killer Game. Killer Game Engine con licencia de Killer Game. Motorola y el logotipo de la M estilizada son marcas registradas de Motorola, Inc. Utilizadas con permiso. MGM y el logotipo de MGM son marcas registradas de Metro Goldwyn Mayer. Electronic Arts, EA GAMES y el logotipo de EA GAMES son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. Reservados todos los derechos. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™.

MGM INTERACTIVE

PlayStation

SLES-03355

"PlayStation" logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

EAS06103301M

5030934024860